PlayStation

PAL

LucasArts Entertainment Company Presenta

STAR WARS™

EPISODIO I

LA AMENAZA FANTASMA™

LUCAS Arts

La Aventura Empieza

PlayStation®

Precaución

• Este disco compacto contiene software para la consola de videojuegos PlayStation™. Jamás lo utilice en otra máquina, porque podría estropearse. • Este disco se ajusta a las especificaciones de PlayStation™ para el mercado europeo, y no debe usarse en las versiones de PlayStation™ para fuera de Europa. • Para garantizar un empleo correcto, lea atentamente el manual de instrucciones de PlayStation™. • Inserte el disco en la PlayStation™ con la cara que lleva el título impreso mirando hacia arriba. • Cuando maneje el disco, procure no tocar la superficie y sujételo siempre por los extremos. • Mantenga siempre el disco limpio y evite rayarlo. Si se ensucia, límpielo cuidadosamente con un paño suave. • No deje el disco cerca de fuentes de calor, no lo exponga a la luz solar directa y evite que entre en contacto con la humedad. • No intente usar un disco que esté combado o rayado, o en el que se haya utilizado algún tipo de adhesivo, porque ello podría provocar errores de funcionamiento.

Recomendaciones

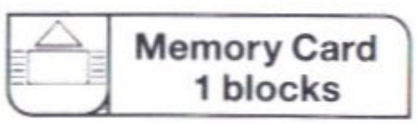
• Descanse 15 minutos aproximadamente por cada hora que utilice la consola. • No utilice la consola si está muy cansado o si ha dormido poco. • Emplee la consola en una habitación bien iluminada y mantenga una distancia adecuada con respecto a la pantalla. • Las luces o formas luminosas parpadeantes que se encuentran en nuestro medio ambiente cotidiano pueden provocar ataques epilépticos a ciertas personas, lo que las hace susceptibles de sufrir un ataque mientras ven la televisión o utilizan videojuegos. Incluso aquellos jugadores que no hayan tenido jamás un ataque, pueden padecer de epilepsia sin saberlo. Si sufre de epilepsia, consulte con su especialista antes de utilizar videojuegos. También debe acudir al médico si, durante el juego, experimenta alguno de los siguientes síntomas: mareos, vista borrosa, espasmos musculares u otro tipo de movimientos involuntarios, desorientación, confusión mental y/o convulsiones.·

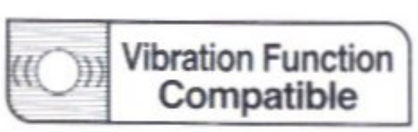
PIRATERÍA

La reproducción no autorizada parcial o total de este juego o la utilización no autorizada de marcas registradas son hechos constitutivos de delito. La PIRATERÍA perjudica a loc consumidores así como a los desarrolladores, editores y distribudores. Si usted sospecha que este juego es una copia no autorizada, o dispone de alguna información sobre otros productos piratas, por favor llame a . If you suspect this game product is an unauthorised copy, or have any other information about pirate product, please call your local Customer Service number given at the back of this Manual.

En la última página de este manual encontrará los números de teléfono de atención al cliente (Customer Service Nº).

© 1999 LucasArts Entertainment Company LLC. © Lucasfilm Ltd. & TM. All rights reserved. For home use only. Unauthorised copying, adaptation, rental, lending, re-sale, arcade use, charging for use, broadcast, cable transmission, public performance, distribution or extraction of this product or any trademark or copyright work that forms part of this product are prohibited. Published by LucasArts. Developed by LucasArts

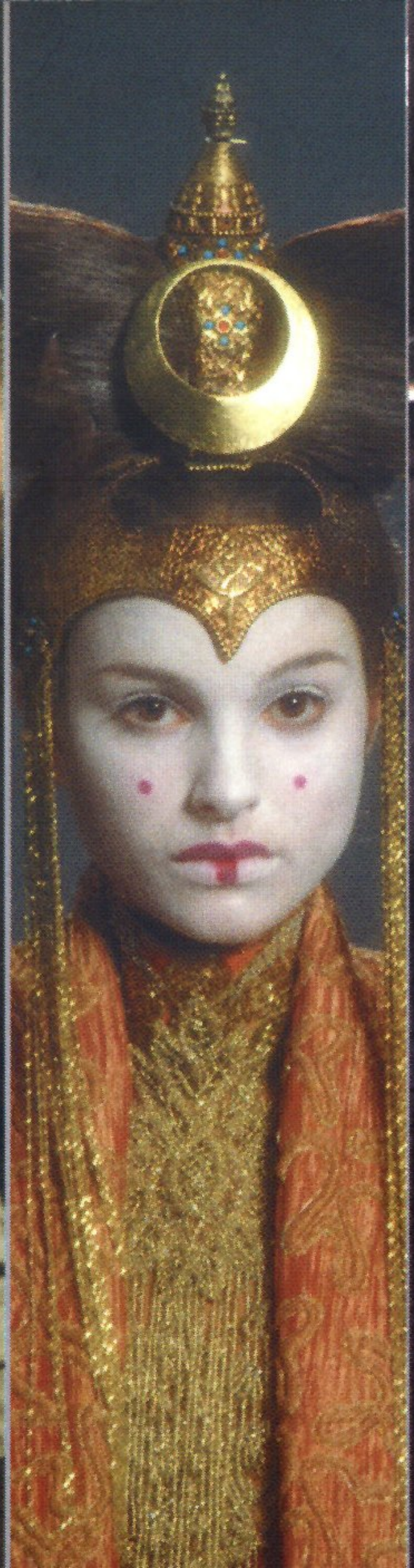
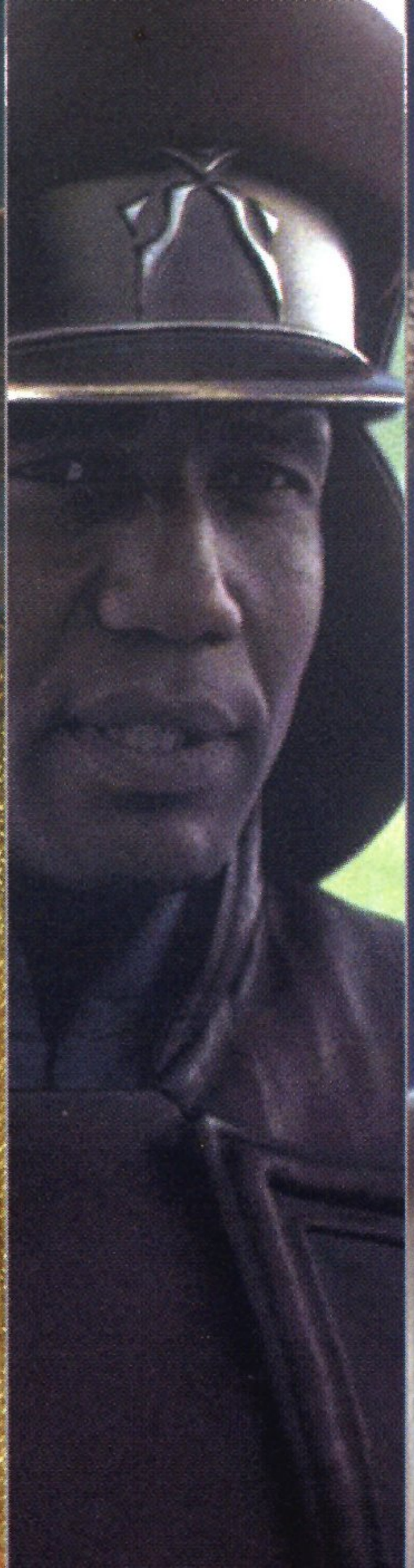
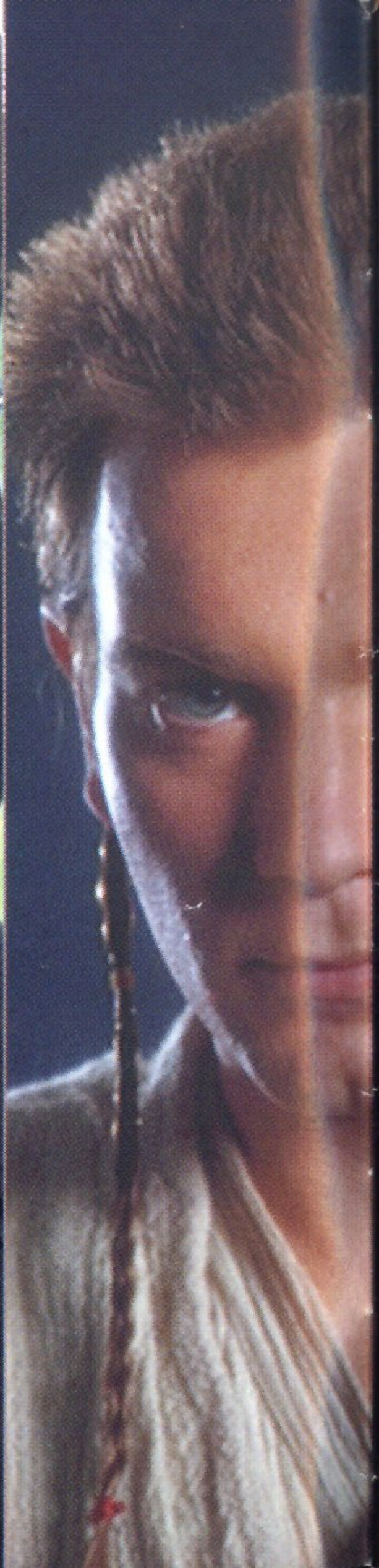




SLES-02038

ÍNDICE

3 | Descripción general
4 | Antes del Inicio
5 | Mandos por defecto
6 | Menú Principal
6 | Menú Opciones
7 | Menú Inventario
8 | Pantalla de Juego
9 | Héroes
12 | Movimientos
13 | Acciones y Estrategia
relacionarse/hablar
empujar/tirar objetos
fuerza de empuje
saltar
comerciar
búsquedas en el entorno
Escoltar
14 | Armas
16 | Salud
17 | Objetos
17 | Escenarios
22 | Trucos y Consejos
23 | Avanzar por el juego
25 | Cómo contactar con LucasArts
26 | Licencia del Software y Garantía
27 | Créditos

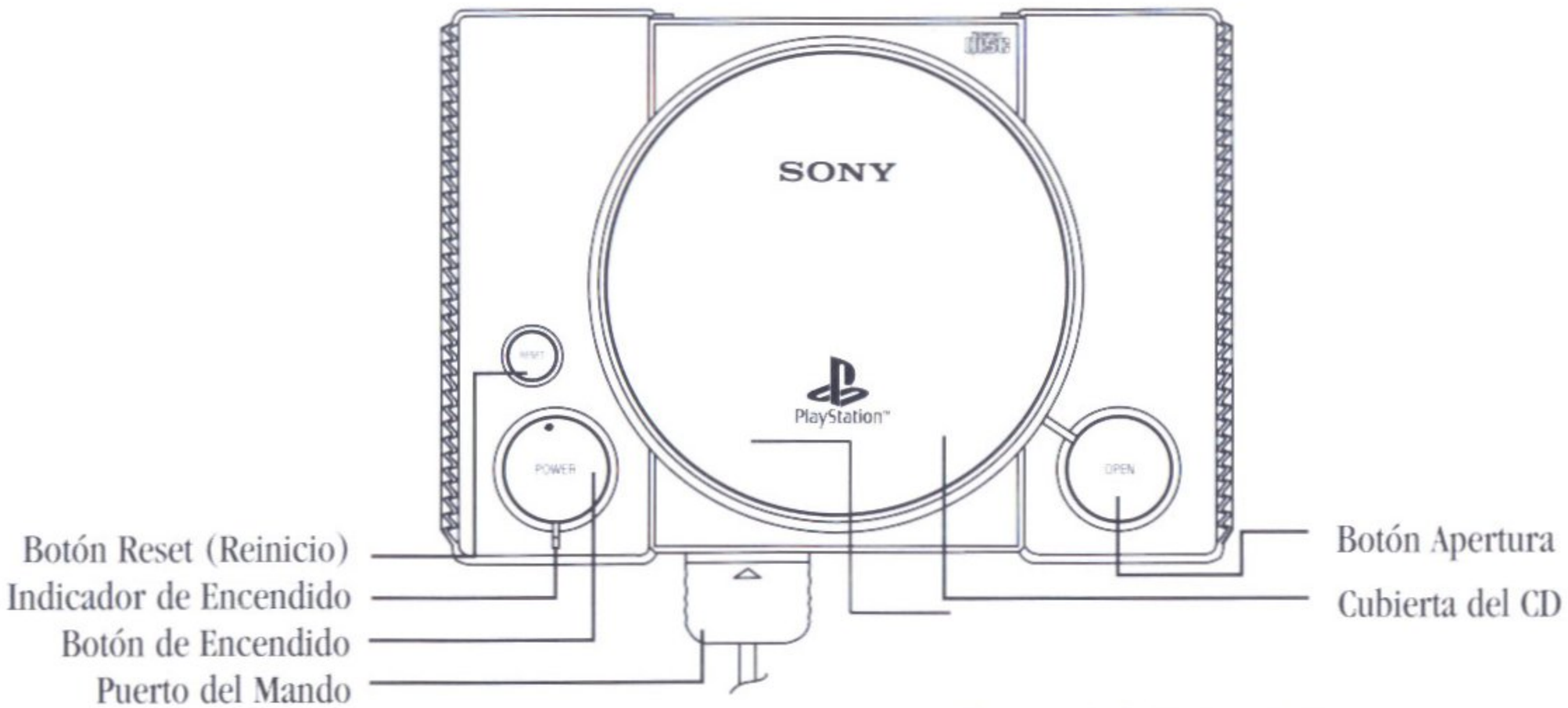




La Galaxia se encuentra en un momento de gran cambio que alterará para siempre la vida de sus millones de habitantes. Cuando la insaciable Federación Mercantil se movilice para invadir el tranquilo planeta Naboo, Qui-Gon Jinn el Maestro del Jedi y su aprendiz, Obi-Wan Kenobi, se verán envueltos en el violento conflicto. Mientras tanto, en la ciudad de Theed, la joven Reina Amidala y su fiel guardián, Capitán Panaka, deberán hacer uso de toda sus capacidades para sobrevivir al primer ataque. Y en los pantanos de Naboo, el patoso Gungan Jar Jar Binks se acerca cada vez más a su fatídico encuentro con Qui-Gon. Pero es en el desértico mundo de Tatooine, lejos de las maquinaciones de la Federación Mercantil y del último debate en el Senado Galáctico, donde el Jedi podrá descubrir a un joven esclavo llamado Anakin Skywalker. A pesar de sus humildes comienzos, al final el chico podrá salvarlos a todos...

ANTES DEL INICIO

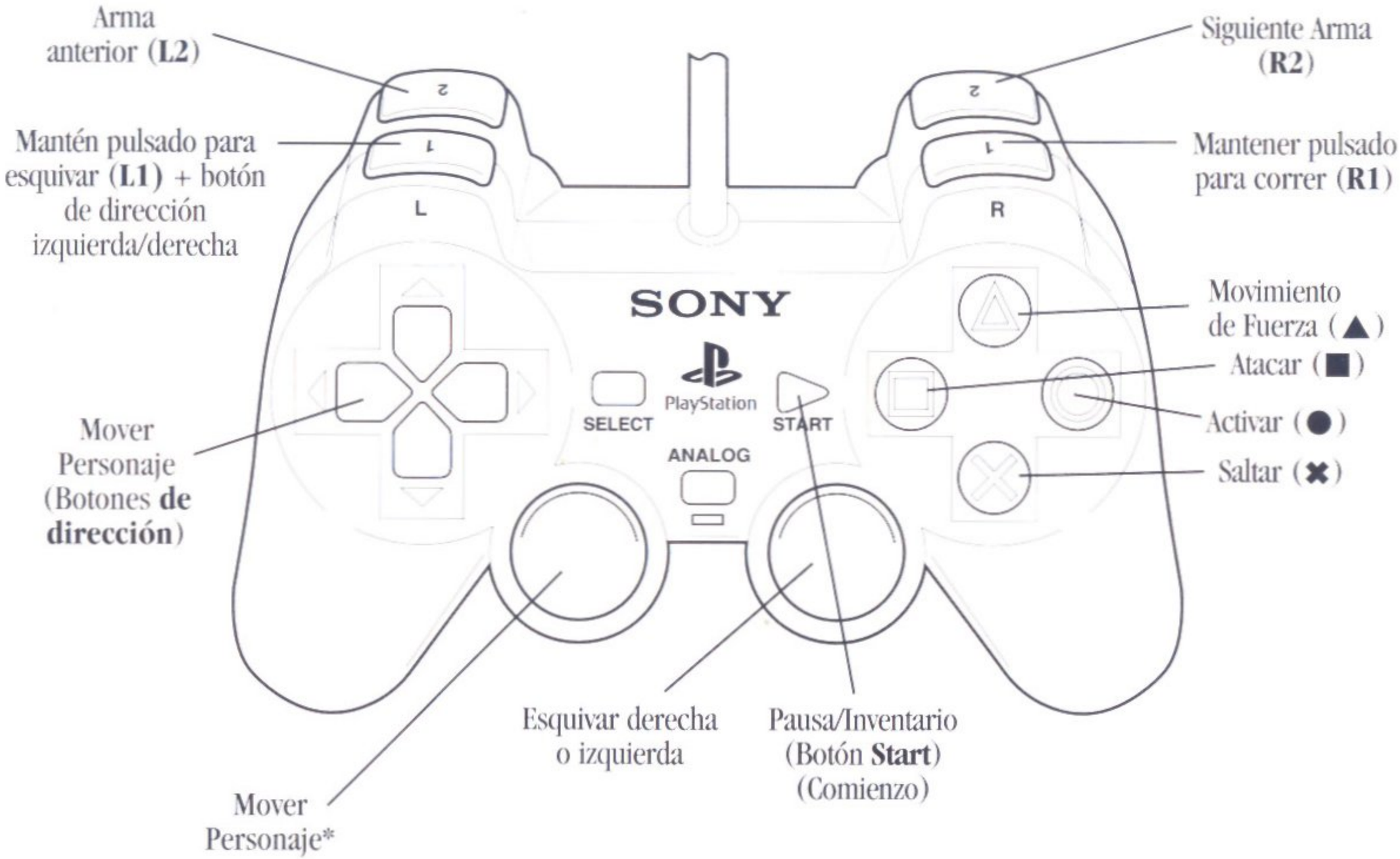
Instala la consola de juego PlayStation® según se especifica en el Manual de Instrucciones. Antes de insertar o sacar un disco, asegúrate de que el botón de encendido está en posición de apagado. Inserta el disco de **La Amenaza Fantasma** y cierra la cubierta. Inserta el mando de juego y enciende la consola. Es recomendable que no insertes ni quites periféricos ni TARJETAS DE MEMORIA una vez que la consola está encendida. Asegúrate de tener suficientes bloques libres en tu tarjeta de memoria antes de empezar a jugar. Sigue las instrucciones que aparecen en pantalla para iniciar el juego.

Consola vista desde arriba



MANDOS POR DEFECTO

Mando
Vista desde arriba



*Las palancas derecha e izquierda sólo pueden utilizarse si tienes tu Mando Analógico (DUAL SHOCK)en Modo Analógico (LED: Rojo)

MENU PRINCIPAL

Al iniciar el juego por primera vez, verás el Menú Principal del juego que consta de los siguientes apartados: Juego Nuevo, Cargar Juego y Opciones.

JUEGO NUEVO

Inicia un juego nuevo comenzando en el Nivel 1.

CARGAR JUEGO

Seleccionando de la lista un juego guardado anteriormente, podrás cargarlo pulsando el botón ✖.

TARJETA DE MEMORIA

Cada juego que guardes necesitará una ranura en la TARJETA DE MEMORIA. Asegúrate de tener suficientes ranuras libres en tu TARJETA DE MEMORIA antes de comenzar a jugar. Puedes guardar tantos juegos como ranuras libres dispongas, o puedes sobreescribir otros juegos guardados de **La Amenaza Fantasma.**

NOTA: Si decides sobreescribir un juego guardado anteriormente, no podrás recuperar dicha información. Ten cuidado con los archivos que decides eliminar.

MENÚ PRINCIPAL

MENU OPCIONES

- **Voz:** Ajusta el volumen de voz pulsando el botón ⬅ para bajar el volumen, y el botón ➡ para subirlo.
- **Música:** Ajusta el volumen de la música pulsando el botón ⬅ para bajarlo, y el botón ➡ para subirlo.
- **SFX:** Ajusta el volumen de los efectos de sonido pulsando el botón ⬅ para bajarlo, y el botón ➡ para subirlo.
- **Estéreo/Mono:** Selecciona el sonido estéreo o mono.
- **Vibración:** (sólo para el mando analógico - Dual Shock) Activa o desactiva la función de vibración.

• **Subtítulos:** Activa o desactiva el texto de los subtítulos.

• **Créditos:** Visualiza los créditos del equipo.

• **Mandos:** Pulsa el botón ✖ para ir a la pantalla Configuración de Mandos, en la que podrás seleccionar diferentes configuraciones de mandos. Una vez en la pantalla Configuración de Mandos, utiliza los botones ⬅ y ➡ para desplazarte por las tres selecciones de mandos. Pulsa el botón ✖ para realizar la selección.

• **Vídeo musical:** Resalta y pulsa el botón ✖ para ejecutar el vídeo musical *Duel of the Fates*.

Menú Inventario

El Menú Inventario/Pausa (al que se accede pulsando el botón **START** dentro del juego), muestra la siguiente información:

• **Objetos:** Muestra los objetos que contiene el inventario de tu personaje. Al resaltar un objeto con los botones de dirección, podrás ver el nombre del objeto y una breve descripción del mismo.

• **Armas:** Funciona como el Menú Objetos, pero muestra las armas. Informa sobre cuanta munición le queda al arma seleccionada.

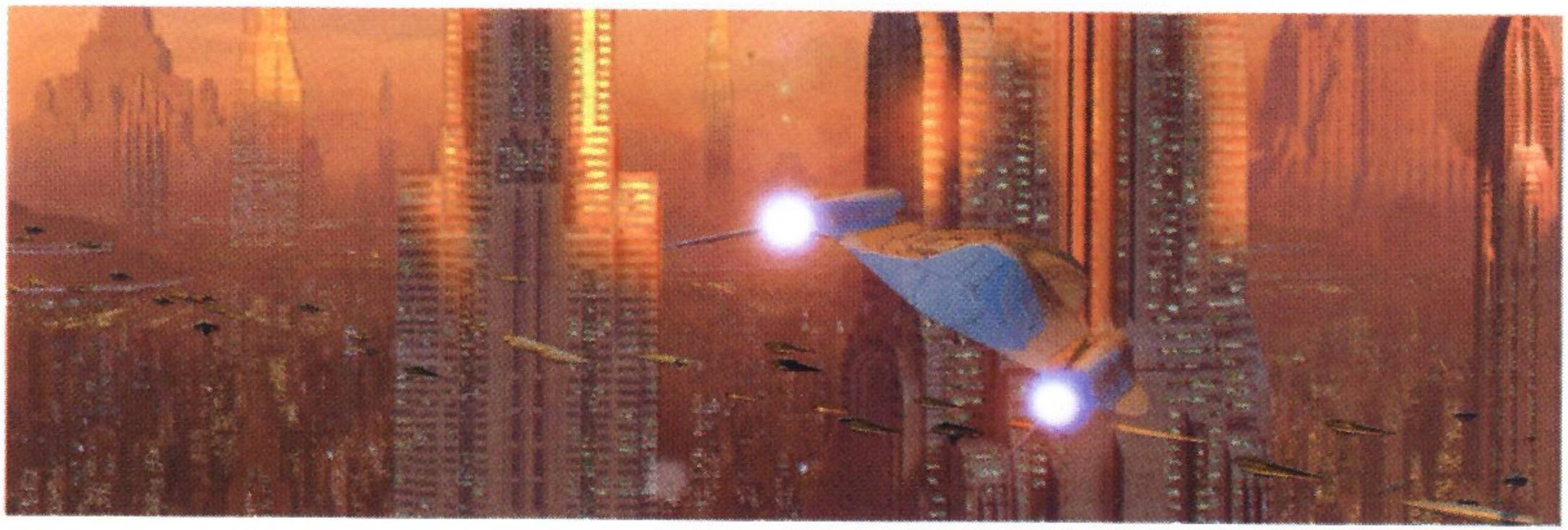
• **Opciones:** Es igual que la pantalla Opciones del Menú Principal. (Véase página anterior.)

• **Guardar Juego:** Permite guardar una partida.

• **Cargar Juego:** Seleccionando una partida guardada anteriormente, puedes cargarla pulsando el botón ✖.

• **Salir:** Permite salir de un nivel y volver al Menú Principal.

• **Continuar:** Permite volver al juego.



PANTALLA DE JUEGO

Indicador de Salud del Jefe
Algunos enemigos son muy difíciles de vencer. En casos especiales aparecerá un Indicador de Salud del Jefe para mostrarte su estado de salud.

Barra del Poder de la Fuerza
Muestra la potencia de la Fuerza de Empuje disponible (sólo para Jedi.)

Indicador de Salud
Muestra el estado de salud actual de tu personaje.

Indicador de Arma
Muestra el arma que se está usando.

Héroes

(Personajes con los que se puede jugar)

Obi-Wan Kenobi El joven e impulsivo estudiante aliado de Qui-Gon Jinn. No entiende el amor incuestionable que siente su profesor por todas las formas de vida, aunque es sumamente leal e imita a Qui-Gon en todos los demás aspectos. *Armas especiales: Sable láser, Empuje de la Fuerza.*

Qui-Gon Jinn El venerable Maestro del Jedi que, junto con Obi-Wan, es enviado para solucionar la situación de conflicto de la Federación Mercantil. Es uno de los guerreros más cualificados del Jedi. A pesar de su fuerza y sabiduría, Qui-Gon nunca ha pertenecido al Consejo del Jedi debido a sus opiniones poco convencionales. *Armas especiales: Sable láser, Empuje de la Fuerza.*

Capitán Panaka Jefe de las Fuerzas Reales de Seguridad de Naboo y protector leal de la Reina. De asombroso instinto y conocido como "el ojo más rápido de Naboo", confía difícilmente en los demás, especialmente si peligra la seguridad de su cargo. *Armas especiales: Lucha cuerpo a cuerpo.*

Reina Amidala Líder de Naboo recientemente elegida y que a veces adopta soluciones únicas y muy personales ante los

problemas. Desde pequeña fue preparada para ocupar su cargo y se ganó todo el respeto como soberana de Theed antes de subir al trono. Sus elaborados trajes no son un signo de vanidad sino más bien una serie de máscaras que ocultan su verdadero aspecto de manera que, sin ellos, pueda pasar desapercibida al mezclarse entre su pueblo para obtener información. *Armas especiales: Bloqueador de androides.*

OTROS PERSONAJES

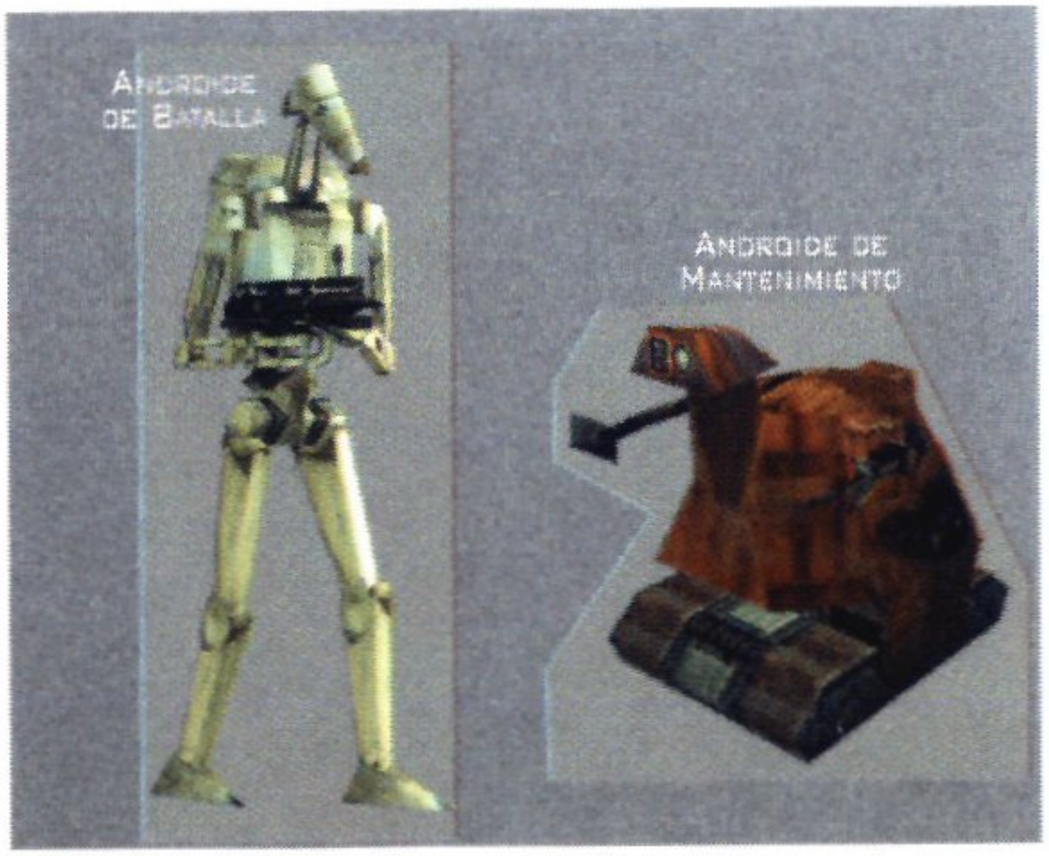
ANAKIN SKYWALKER Un chico del planeta Tatooine. Anakin, uno de los esclavos de Watto y un genio mecánico, está construyendo un Podracer y un androide de protocolo. La Fuerza que acompaña a este chico es increíblemente poderosa, aunque su futuro es incierto. Tiene apego a la sierva de la Reina, Padmé.

JAR JAR BINKS Un Gungan patoso que ayuda a los héroes, en parte porque cree estar en deuda de por vida con Qui-Gon. Ha sido desterrado de Otoh Gunga, aunque su función para unir a los Gungan con la Reina Amidala le hará recobrar finalmente el honor y el respeto de su pueblo.

ENEMIGOS

ANDROIDES DE BATALLA El primer enemigo con el que se encuentran los héroes. A pesar de las restricciones de la República, los androides de batalla se han desarrollado en secreto mediante diversas facciones. Son muy eficientes y han sido programados para enfrentarse a toda una variedad de situaciones de combate.

ANDROIDE DE MANTENIMIENTO Los androides de limpieza se encuentran en los respiraderos de la nave de la Federación Mercantil. No son tan peligrosos pero están programados para detectar obstrucciones tales como suciedad y eliminarlas mediante energía electrostática.



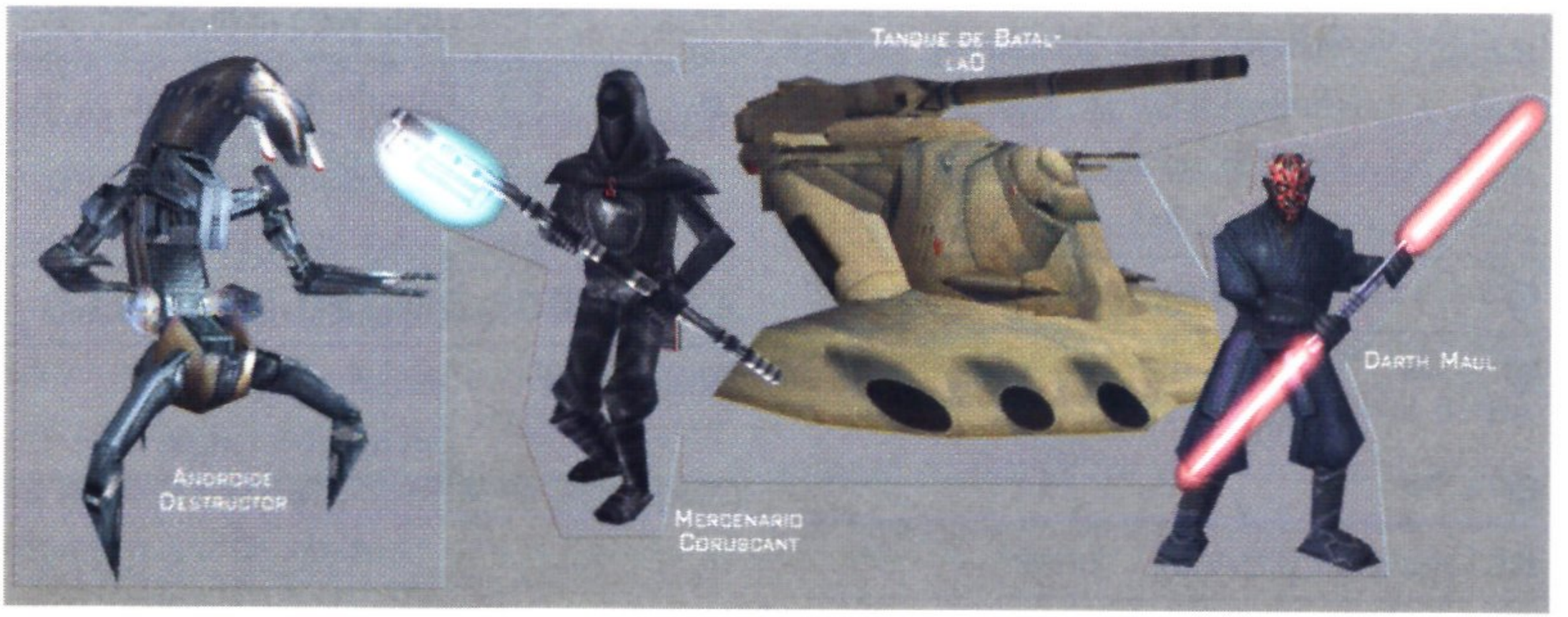
ANDROIDES DESTRUCTORES

Increíblemente peligrosos, forman unidades de combate con escudos deflectores personales para defenderse. Estos escudos, junto con la movilidad de dichos androides y su pesado armamento, les hace convertirse en enemigos aún más temibles que los androides de batalla.

MERCENARIO DE CORUSCANT Armado con una pica de fuerza, el Mercenario de Coruscant está entrenado para la lucha furtiva o refriega.

TANQUE DE BATALLA El tanque de batalla de la Federación Mercantil, también conocido como un Armored Attack Tank o AAT/Tanque Blindado para el Ataque o TBA. Estos tanques se enfrentan al enemigo con una carrocería fuertemente blindada y una virulenta ráfaga de disparos mediante cinco pistolas de rayos láser y seis lanzacohetes energéticos. Su despliegue en Naboo consiste en utilizar primero los tanques en combate abierto.

DARTH MAUL Es un Lord Sith y aprendiz de Darth Sidious. Empuña un sable de doble láser. Su aspecto es aterrador, con cuernos que le cubren la calva cabeza, y tatuajes rojos y negros en la cara. Su concentración en la Fuerza del mal es total y lucha con una violencia estremecedora.



MOVIMIENTOS

MOVIMIENTO

MOVERSE EN CADA DIRECCIÓN

Palanca izq.	Moverse en cada dirección
Palanca dcha.	Esquivar a izquierda o derecha.

COMANDOS BÁSICOS

■	Tiros de Ataque/Bloqueo (Sólo para sable láser)
L2	Arma anterior
R2	Siguiente arma
✖	Saltar/Alcanzar cables que cuelgan Voltereta hacia delante (Sólo el Jedi: Pulsa ✖ otra vez cuando salta)
●	Activar, Usar/Hablar
● + ▲	Empujar/Tirar de cajones y troncos
● + ▼	
R1 (Mantener pulsado)	Correr

MOVIMIENTOS ESPECIALES

L1 (Mantener pulsado) + ◀	Esquivar a la Izquierda
L1 (Mantener pulsado) + ▶	Esquivar qa la Derecha
✖ + ▼	Saltar hacia atrás (No para el Jedi) Voltereta hacia atrás (Sólo para el Jedi)
✖ + ▲	Saltar hacia adelante
✖ + ■	Atacar saltando con el Sable (Sólo para el Jedi)
Pulsa y mantén pulsado ■	Hacer girar el sable por encima de la cabeza (Sólo para el Jedi)
▲	Empuje de la Fuerza (Sólo para el Jedi)

COMANDOS DENTRO DEL JUEGO

Botón **Start**	Acceso a la Pantalla Inventario y Pausa

Acciones y Estrategia

RELACIONARSE/HABLAR

El botón ● te permite activar interruptores, botones, usar máquinas y hablar con otros personajes. Diríjete a un personaje si deseas hablarle, y pulsa el botón ●. Si aparecen las líneas de diálogo en la parte inferior de la pantalla, podrás hablar al personaje. Utiliza los botones ▲ y ▼ para desplazarte por estas líneas de diálogo hasta resaltar la que quieres seleccionar, luego pulsa el botón ● o ✖ para elegirla. Si una línea de diálogo no parece aportar resultados útiles, sigue intentándolo con otras. Al jugar como un Jedi, de vez en cuando encontrarás una línea de diálogo <entre paréntesis> que representa las trampas que se le ocurren al Jedi. Al elegir esta opción podrás hacer que el Jedi influya en las acciones de otros.

EMPUJAR/TIRAR OBJETOS

Algunas veces tu personaje también puede mover objetos grandes como troncos o cajones. Camina contra el objeto, luego pulsa el botón ● a la vez que mantienes pulsado el botón ▲ o ▼ para empujar o tirar del objeto.

EMPUJE DE LA FUERZA/BARRA DEL PODER DE LA FUERZA

(Disponible sólo para Qui-Gon y Obi-Wan)

Pulsa el botón ▲ para usar el Empuje de la Fuerza. Usa el Empuje de la Fuerza para dejar temporalmente inmovilizados a los enemigos, empujar determinados objetos o activar algunas palancas o interruptores. Un medidor azul del Empuje de la Fuerza colocado en la parte inferior izquierda de la pantalla muestra tu nivel de potencia del Empuje de la Fuerza. El Empuje de la Fuerza disminuye si se usa con frecuencia, de modo que deja que pasen unos segundos entre cada uso para recargarla hasta obtener una potencia completa.

SALTAR

Puedes realizar difíciles saltos sobre abismos pulsando el botón ✖ para saltar. Qui-Gon y Obi-Wan también pueden hacer volteretas hacia adelante para superar mayores distancias. Para hacer una voltereta hacia adelante, pulsa el botón ✖ de nuevo cuando estés en el aire. El salto también resulta útil para alcanzar cables aéreos que se pueden utilizar para explorar zonas que de otro modo serían inaccesibles.

COMERCIAR

Mientras hablas con los personajes, tienes la oportunidad de comerciar objetos. Las opciones de diálogo te indicarán si puedes o no comerciar. Comercia con tantos personajes como te sea posible.

BÚSQUEDAS EN EL ENTORNO

Existen búsquedas o caminos alternativos en el entorno que tu personaje puede seguir y que pueden facilitarte útiles objetos y desafíos adiconales. Algunos personajes te pueden pedir ayuda a lo largo de la partida. Algunas búsquedas no son esenciales para finalizar la partida, pero pueden resultar útiles cuando llegues a los últimos niveles.

ESCOLTAR

Puede que en algunas ocasiones tu personaje tenga que escoltar a otros personajes a través de un entorno peligroso. Tu obligación es proteger a aquellos a los que estás escoltando y si resultan heridos o asesinados se acabará la partida.

ARMAS

El indicador de Armas, situado en pantalla a la derecha del Indicador de Salud, muestra el arma que se está usando y cuanta munición te queda, si es que esta función se puede aplicar.
Las armas disponibles son:

SABLE LÁSER
ARMA DE RAFAGA DE NABOO
ARMA DE RÁFAGA PESADA R-65
RIFLE DE RAFAGA
RIFLE DE RÁFAGA CONTINUA LUMINOSA
LANZADOR DE MISILES DE PROTONES
BLOQUEADOR DE ANDROIDES

SABLE LÁSER

(Disponible sólo para Qui-Gon y Obi-Wan)

Es el arma principal del Jedi. Mortal en el ataque y muy temible en la defensa, la hoja de energía del sable láser puede partir en dos casi todos los objetos y puede desviar las ráfagas de energía que te lancen.

RIFLE DE RÁFAGA

Arma ligera y de largo alcance. Arma estándar de los androides de batalla.

RIFLE DE RÁFAGA CONTINUA LUMINOSA

Tiene una velocidad de tiro superior al flujo normal de los rifles de ráfaga.

ARMA DE RÁFAGA DE NABOO

(Disponible sólo para el Capitán Panaka)

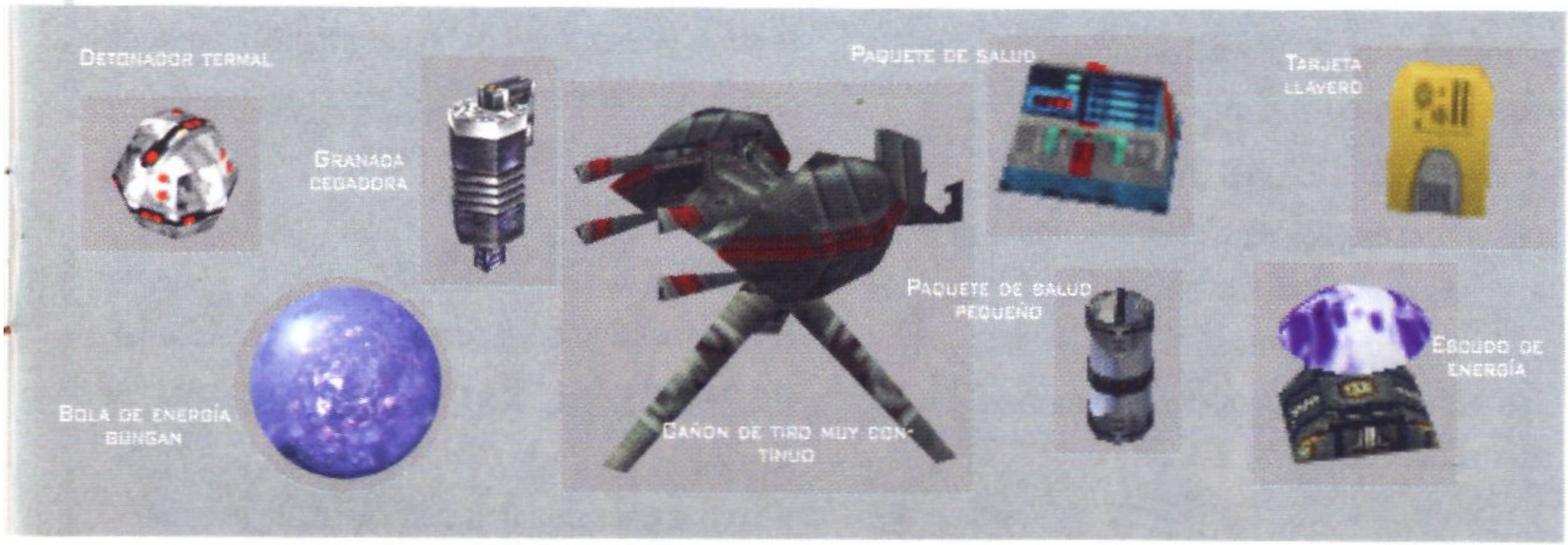
Arma estándar de la Guardia Real de Naboo.

LANZADOR DE MISILES DE PROTONES

Lanza misiles con cabezas de minúsculos protones. El arma puede destruir muchos vehículos y causar daños en otras maquinarias más pesadas.

ARMA DE RÁFAGA PESADA R-65

Dispara rayos de energía super potentes que reflejan la mayoría de las superficies. Resulta muy útil en zonas de combate estrechas.



BLOQUEADOR DE ANDROIDES

(Disponible sólo para la Reina Amidala)

Emite un pulso de energía capaz de dejar atónito casi a cualquier enemigo. Resulta muy útil para luchar contra androides de batalla.

DETONADOR TERMAL

Explosivo esférico de fusión baradium. Los detonadores termales destruyen cualquier sustancia en un radio de 5-20 metros. Utilízalo con mucha precaución.

BOLA DE ENERGÍA GUNGAN

Una esfera explosiva desarrollada por los Gungans para luchas a gran escala. Las bolas de energía consisten en una energía inestable recubierta de una fina matriz orgánica. Las armas han sido diseñadas para lanzarlas contra los enemigos con el fin de dejarlos sin sentido temporalmente.

GRANADA CEGADORA

Pequeño explosivo diseñado fundamentalmente para cegar a los enemigos. Las granadas cegadoras más potentes pueden ser muy destructivas, pero no son tan poderosas como los detonadores termales.

CAÑÓN DE TIRO MUY CONTINUO

Esta arma puede lanzar una descarga de tiros devastadora a corto alcance. Comúnmente utilizados por los androides de batalla para defender posiciones estratégicas clave. Activa el cañón pulsando el botón ● cuando estés situado detrás del mismo. Utiliza los botones de dirección para apuntar y el botón ■ para disparar.

SALUD

INDICADOR DE SALUD

El indicador de salud que aparece en pantalla muestra el nivel de salud de tu personaje. Tu salud disminuirá si resultas herido. Si el indicador de salud baja del todo, necesitarás volver a empezar el nivel o cargar alguna partida guardada anteriormente. Recarga tu salud con los paquetes de salud que vayas encontrando a lo largo de la partida.

PAQUETE DE SALUD

Repone la salud de tu personaje hasta el máximo.

PAQUETE DE SALUD PEQUEÑO

Repone el 25 puntos de la salud del personaje. No repondrá salud más allá del límite máximo.

OBJETOS

ESCUDO DE ENERGÍA

Escudo protector de energía que rodea al jugador y repele los ataques de ráfagas. Cógelo para activarlo.

TARJETA LLAVERO

Encontrarás una variedad de tarjetas llavero y pases de seguridad que te permitirán acceder a zonas seguras en algunos niveles.

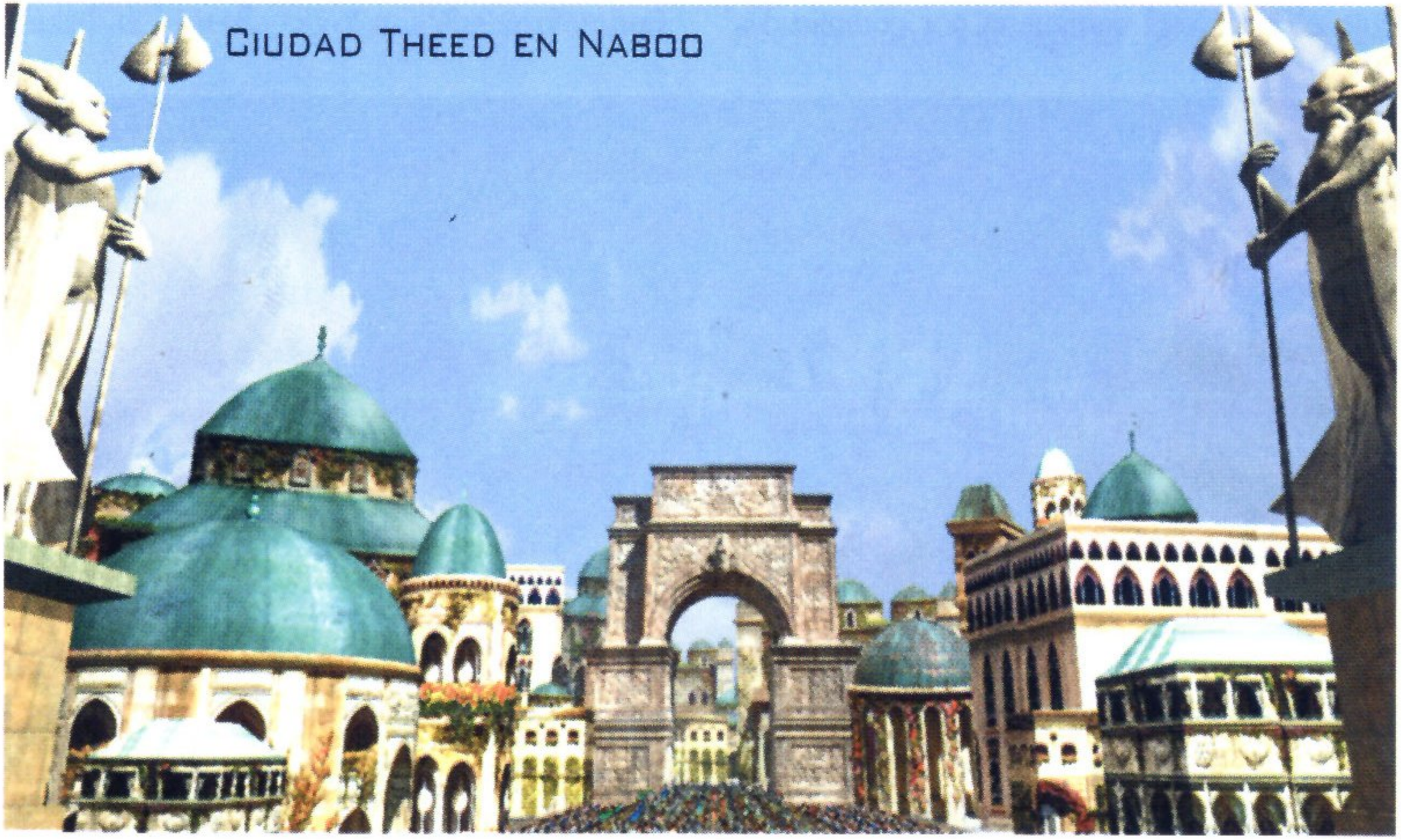
BOTONES

A lo largo del juego, encontrarás que se pueden pulsar botones (pulsa el botón ●) para abrir distintas puertas y paneles.

ESCENARIOS

NAVE DE BATALLA DE LA FEDERACIÓN MERCANTIL

Llena de pasajes laberínticos, androides de batalla y androides destructores, la nave de



batalla de la Federación Mercantil, que debía ser el lugar para celebrar la conferencia de paz entre los Nemoidianos y el Jedi, se ha convertido rápidamente en una nave muy poco segura para Obi-Wan y Qui-Gon.

NABOO

El pequeño planeta de Naboo es el hogar de dos avanzadas civilizaciones diferentes que han construido hermosas ciudades. Otoh Gunga, la enorme ciudad de los Gungans que se encuentra bajo el agua, está compuesta por complicadas bóvedas de burbujas y pasadizos. Otoh Gunga es el antiguo hogar de los exiliados Jar Jar Binks, que se hicieron amigos del Jedi en los pantanos. La ciudad de Theed está actualmente sitiada por la Federación Mercantil. Explora el palacio y los jardines de Theed en un intento por rescatar a la Reina Amidala.

LOS PANTANOS DE NABOO

Extrañas criaturas han poblado este pantano en el que se tienen que reencontrar Obi-Wan y Qui-Gon.

OTOH GUNGA

OTOH GUNGA

Mientras viaja por Otoh Gunga, Obi-Wan debe navegar satisfactoriamente por los pasajes movedizos bajo el agua de la extraña ciudad y rescatar a Jar Jar Binks sin herir a los Gungans.

LOS JARDINES DE THEED

El jardín de palacio es un hermoso y cuidado lugar, perfecto para contemplar cuando el planeta no está siendo invadido. Pero una vez que la Federación Mercantil tome el control de la ciudad de Theed, Obi-Wan debe explorar el jardín en busca de un camino que lleve hasta palacio.

ESCAPADA DE THEED

Obi-Wan debe escoltar a la Reina desde el Palacio de Theed hasta un hangar, en el que esperan escapar del planeta en la nave espacial Real.

TATOOINE

Tatooine es un planeta desértico que se encuentra en la frontera galáctica y hogar de muchas especies alienígenas. Mos Espa, una de

La nave de la Reina en Tatooine

LA CIUDAD DE CORUSCANT

las pocas ciudades de Tatooine, aloja una variedad de restos galácticos, y ofrece tanto refugio como peligro a los visitantes del exterior. Mos Espa es el escenario de la famosa carrera Podrace de la Noche Boonta, presidida por el jefe del crimen Jabba el Hutt.

MOS ESPA

Después de acabar la lucha contra los Incursores Tusken o Moradores de las Arenas, Qui-Gon, Jar Jar y Padmé entran en la ciudad de Mos Espa llena de restos galácticos en busca de piezas para la nave espacial Real. Mientras la sierva y el Gungan se hacen con existencias, el Jedi se encuentra con muchos habitantes muy coloridos... algunos con sus propios problemas, peticiones o motivos de queja. A menos que actúe en defensa propia, Qui-Gon debe evitar herir a los residentes de Mos Espa, ya que muchos tienen amigos muy fuertes. De hecho, sería aconsejable que Qui-Gon mantuviera sus armas escondidas hasta que le hicieran falta. Finalmente Qui-Gon encontrará a un joven esclavo llamado Anakin, y el encuentro cambiará la vida de ambos para siempre.

CIRCUITO DE MOS ESPA

El circuito es un lugar lleno de diferentes seres y encuentros para Qui-Gon, el venerable maestro del Jedi. Con el fin de obtener el dinero que necesita, Qui-Gon debe mantener relaciones comerciales con el vil Jabba el Hutt. Luego, debe encontrar una manera de hacer una apuesta en la clásica carrera Podrace de la Noche Boonta.

ENCUENTRO EN EL DESIERTO

Al volver a la nave espacial de la Reina, un peligroso guerrero Sith llamado Darth Maul le tiende una emboscada a Qui-Gon. La lucha que mantienen en las afueras de Mos Espa no va a ser el último enfrentamiento que tengan.

CORUSCANT

Coruscant, sede del gobierno galáctico desde siempre, es la joya del Núcleo de los Mundos y el centro del universo conocido. Rascacielos kilométricamente altos y numerosos puertos espaciales cubren la capital, Ciudad Imperial. Los niveles más bajos y oscuros de Ciudad Imperial fueron abandonados hace mucho tiempo y ahora son el hogar de incontables seres indeseables e infrahumanos que se mueven a través de las tinieblas.

ASALTO A THEED

El Jedi y sus aliados regresan a Theed en un último y desesperado esfuerzo por desafiar a la malvada Federación Mercantil y por restaurar la paz y la libertad en el planeta Naboo.

LA BATALLA FINAL

La Reina Amidala llega al Palacio de Theed y tiene que conseguir una serie de llaves para rescatar a varios prisioneros Naboo y capturar al virrey de la Federación Mercantil. Mientras la Reina lucha por liberar a su planeta, Obi-Wan y Qui-Gon inician una lucha culminante contra el aterrador Darth Maul.

TRUCOS Y CONSEJOS

• A veces los cajones contienen objetos útiles. Abre todos los que puedas y... ¡Prepárate para la sorpresa!

• Habla con todos los personajes y pregúntales de vez en cuando; nunca se sabe si tú tendrás algo que necesiten.

• Has de saber cuándo hay que luchar y cuándo hay que correr.

• No ataques si no estás seguro de que el enemigo es hostil.

• Conoce las fortalezas y debilidades de su enemigo. Diferentes estrategias funcionan bien con algunos enemigos, pero no con todos.

• Manténte en movimiento. Un blanco móvil es mejor que un blanco seguro. (En zonas abiertas, pónte a rodar mientras, al mismo tiempo, disparas para atacar y esquivas.)

• Presta atención a las características del nivel. Los trucos y los secretos están escondidos por todas partes.

• Si te encuentras en una misión de escolta, manténte junto a la persona que estás escoltando. No te alejes, o podrás resultar herido/a.

• Utiliza los niveles de fuerza con moderación. Nunca se sabe cuándo los vas a necesitar realmente.

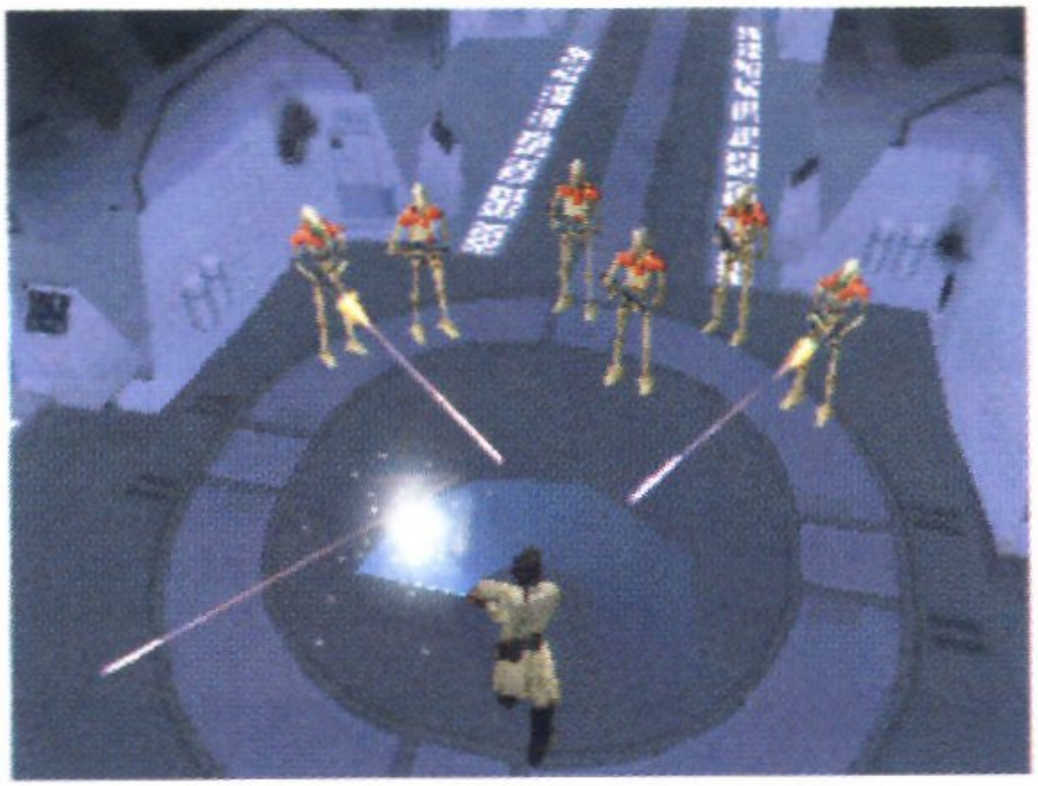
• Acostúmbrate a manejar el sable láser. El Jedi tiene algunos movimientos especiales devastadores.

A menudo existe más de una forma de resolver el mismo problema.

Avanzar por el juego

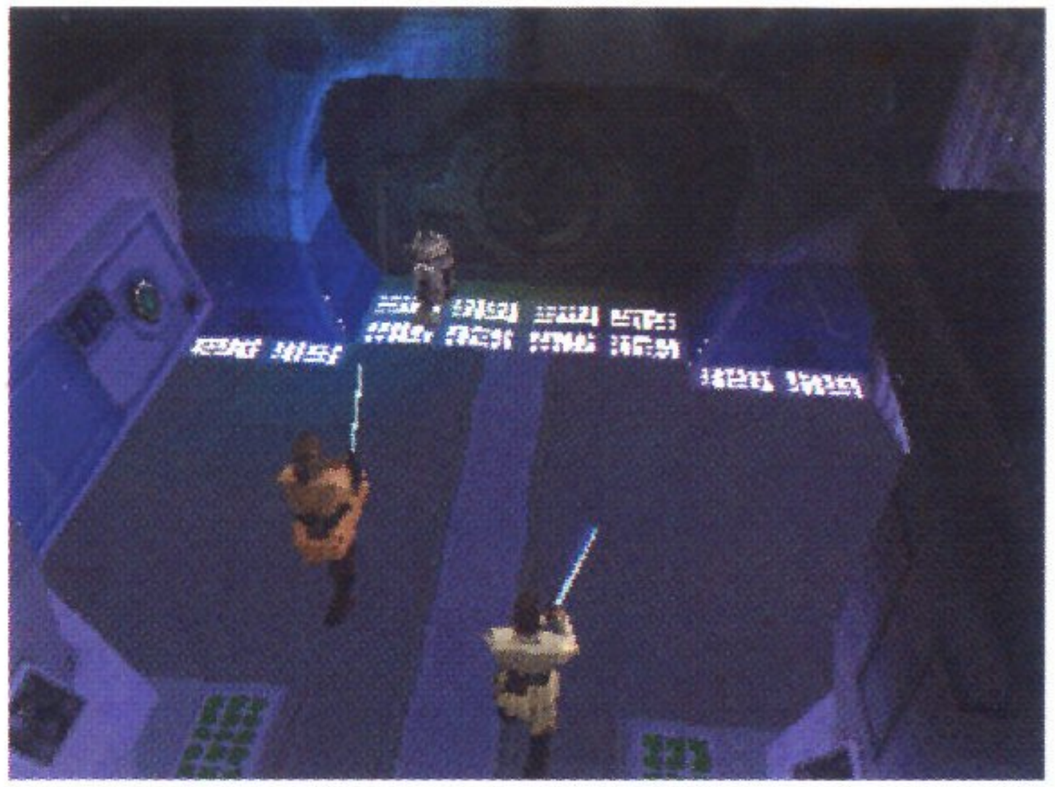
UN BREVE INICIO EN EL NIVEL 1

Obi-Wan y Qui-Gon están esperando en la sala de conferencias a los representantes de la Federación Mercantil. De pronto se dan cuenta de que un gas venenoso está saliendo por los conductos de ventilación del suelo.



Debes encontrar un lugar por el que salir de la sala de conferencias, pero prepárate para enfrentarte a los androides de batalla. No olvides los poderes de la Fuerza.

EXPLORA TODA LA ZONA. HAY MUCHOS PUNTOS EN LA NAVE QUE TE AYUDARÁN EN TU HUIDA. PRUEBA CADA INTERRUPTOR Y CADA PUERTA.



ESCUCHA A QUI-GON, A MENUDO TE ACONSEJARÁ SOBRE QUÉ HACER.

SI SE LO PERMITES, LA UNIDAD R2 TAMBIÉN TE PUEDE OFRECER AYUDA.

CON EL TIEMPO, QUI-GON Y TÚ OS ENCONTRARÉIS CON LOS ASESINOS ANDROIDES DESTRUCTORES. RECUERDA, EXISTEN ALTERNATIVAS PARA LA LUCHA.

Cómo contactar con LucasArts

Puedes visitar el sitio web de LucasArts en **www.lucasarts.com.** Busca la sección de Asistencia técnica (Technical Support) del sitio web de LucasArts, y desde allí tendrás la opción de recibir asistencia técnica en línea a través del Yoda's Help Desk (Mesa de Ayuda de Yoda), examinar documentos técnicos, o dejar un mensaje para un representante en línea.

YODA'S HELP DESK

Estamos orgullosos de presentaros Yoda's Help Desk, una base de datos en la que buscar la solución a tus dudas por ti mismo, que está a tu disposición en la sección de Asistencia Técnica del sitio web de LucasArts en **www.lucasarts.com/support**. La Yoda's Help Desk ofrece soluciones interactivas a problemas técnicos basándose en los datos que tú proveas. Los visitantes a la Yoda's Help Desk podrán recibir asistencia técnica las 24 horas del día, los 7 días de la semana.

LICENCIA DE SOFTWARE Y GARANTÍA

POR FAVOR, LEA ESTA LICENCIA CUIDADOSAMENTE ANTES DE INSTALAR O UTILIZAR EL SOFTWARE. LA UTILIZACIÓN DE ESTE SOFTWARE SUPONE LA ACEPTACIÓN DE LOS TÉRMINOS DE LA LICENCIA. SI NO ESTÁ DE ACUERDO CON LOS TÉRMINOS DE ESTA LICENCIA, NO INSTALE O UTILICE EL SOFTWARE, BORRE DE SU CONSOLA TODOS LOS ARCHIVOS Y ELEMENTOS ASOCIADOS Y DEVUÉLVALO JUNTO CON LA CAJA Y SU CONTENIDO DONDE LO ADQUIRIÓ PARA UN REEMBOLSO TOTAL
DEL IMPORTE PAGADO.

El software, trabajo artístico, música y otros componentes incluidos en este programa de ordenador (en adelante el "Software") son copyright propiedad de LucasArts Entertainment Company LLC y sus licenciadores (en adelante "LEC"). El Software es licenciado (no vendido) y LEC es propietario del copyright, el secreto comercial, la patente y otros derechos de propiedad relativos al Software. A usted se le permite usar el Software en un único ordenador. A usted no se le permite:
(1) copiar (a excepción de una copia de seguridad), distribuir, alquilar, arrendar o sublicenciar todo o parte del Software;
(2) modificar o realizar trabajos derivados del Software;
(3) transmitir el Software por red, teléfono o usando cualquier medio electrónico, excepto en el transcurso de partidas multijugador en redes autorizadas;
(4) entablar partidas multijugador en redes no autorizadas;
(5) desarrollar o distribuir niveles no autorizados;
o (6) usar ingeniería inversa, descompilación y desensamblaje del Software. Usted puede transmitir el Software, pero sólo si el destinatario está conforme en aceptar los términos y condiciones de este Acuerdo.
Si usted transfiere el Software, debe transferir todos los componentes y la documentación así como borrar cualquier copia residente en el ordenador. Su licencia es rescindida automáticamente si usted transfiere el Software.
LEC y ELECTRONIC ARTS SOFTWARE como su distribuidor en España garantizan al comprador original que el medio suministrado en este producto está libre de defectos en materiales y mano de obra bajo un uso normal por un período de noventa (90) días desde la fecha de compra (estipulada en el comprobante de compra). Si el medio suministrado como parte de este producto resultase estar defectuoso, y el comprador devuelve el mismo a ELECTRONIC ARTS SOFTWARE de acuerdo a este párrafo, ELECTRONIC ARTS SOFTWARE reemplazará el soporte defectuoso:
(a) sin coste para el comprador, si se comprueba que el medio está defectuoso dentro del período de noventa (90) días que sigue a la fecha de compra,
y (b) con un cargo por disco a consultar con el Servicio Técnico de ELECTRONIC ARTS SOFTWARE si se comprueba que el medio es defectuoso después de finalizar el período de garantía de noventa (90) días.
Para obtener la sustitución de un disco, por favor devuelva sólo el disco, a ELECTRONIC ARTS SOFTWARE, a la dirección indicada en el manual adjunto, acompañado de una copia del comprobante de la fecha de compra, una descripción del defecto y su nombre y dirección de remite.

Usted reconoce expresamente y está de acuerdo en que el riesgo derivado del uso del Software es de su única responsabilidad. Excepto para la garantía limitada de noventa (90) días establecida en el tercer párrafo, el Software y cualquier documentación o materiales relacionados se suministran "TAL CUAL" y sin garantía de ninguna clase.
LEC Y ELECTRONIC ARTS SOFTWARE COMO SU DISTRIBUIDOR EN ESPAÑA DESESTIMAN EXPRESAMENTE TODAS LAS GARANTÍAS, EXPLÍCITAS E IMPLÍCITAS, INCLUYENDO, SIN LIMITACIÓN, LAS GARANTÍAS IMPLÍCITAS DE COMERCIABILIDAD, NO INFRACCIÓN Y ADECUACIÓN PARA UN FIN. LEC Y ELECTRONIC ARTS SOFTWARE NO GARANTIZAN QUE EL SOFTWARE SE AJUSTE A SUS NECESIDADES, NI QUE NO SUFRA INTERRUPCIONES O ERRORES DURANTE SU FUNCIONAMIENTO, NI QUE LOS DEFECTOS DEL SOFTWARE VAYAN A SER CORREGIDOS. TODOS LOS RIESGOS DERIVADOS DE LA EJECUCIÓN Y UTILIZACIÓN DEL SOFTWARE SON ASUMIDOS POR USTED. BAJO NINGUNA CIRCUNSTANCIA, INCLUYENDO NEGLIGENCIA, LEC, ELECTRONIC ARTS SOFTWARE, O SUS DIRECTORES, JEFES, EMPLEADOS O AGENTES, SERÁN RESPONSABLES FRENTE A USTED POR CUALQUIER DAÑO FORTUITO, INDIRECTO, ESPECIAL O CONSIGUIENTE (INCLUYENDO DAÑOS POR PÉRDIDA DE BENEFICIOS, INTERRUPCIÓN DE NEGOCIO, PÉRDIDA DE DATOS, PÉRDIDA DE INFORMACIÓN COMERCIAL Y OTROS POR EL ESTILO) QUE PUDIESE SURGIR POR LA POSESIÓN, USO O MAL FUNCIONAMIENTO DE ESTE PRODUCTO, INCLUYENDO SIN LIMITACIÓN ALGUNA, DAÑOS A LA PROPIEDAD Y, DENTRO DE LOS LÍMITES PERMITIDOS POR LA LEY, DAÑOS PERSONALES, AÚN EN EL CASO DE QUE LEC, ELECTRONIC ARTS SOFTWARE O SU REPRESENTANTE AUTORIZADO HUBIESEN SIDO INFORMADOS DE LA POSIBILIDAD DE DICHOS DAÑOS O PÉRDIDAS. USTED ESTÁ DE ACUERDO EN QUE LA RESPONSABILIDAD DE LEC Y/O ELECTRONIC ARTS SOFTWARE RESULTANTE DE CUALQUIER CLASE DE RECLAMACIÓN LEGAL (CONTRACTUAL, CIVIL O CUALQUIER OTRA) NO EXCEDERÁ LA CANTIDAD PAGADA ORIGINALMENTE POR EL USO DE ESTE PRODUCTO.

Si el software se adquiere bajo contrato con el gobierno de los EE.UU. o cualquier otro contratista, se adquiere como "software informático comercial" sujeto a las presentes provisiones, tal como se especifica en 48 CFR 12.212 del FAR y, si es adquirido por unidades del Departamento de Defensa (DoD), 48 CFR 227-7202 del Suplemento DoD FAR o secciones subsiguientes.

© LucasArts Entertainment Company LLC. © Lucasfilm Ltd. & TM. Todos los derechos reservados. Usado bajo autorización. *i*MUSE U.S. Patent No. 5,315,057.

Esta es una obra de ficción. Todos los personajes y acontecimientos que aparecen en este juego son ficticios. Cualquier semejanza con personajes reales, vivos o muertos, o acontecimientos actuales, es pura coincidencia.

LucasArts Entertainment Company LLC, Edificio Arcade Rufino González
23 bis, Planta 1a. Local 28037 Madrid

Créditos

BIG APE PRODUCTIONS

DISEÑO Y DESARROLLO DEL JUEGO

Dean Sharpe
Mike Ebert

Directores de programación
Nick Pavis

Programador de renderización de escenario
Jonathan Menzies

Programación adicional
Patrick Costello
Charlie Skilbeck

Equipo de programación Big Ape
Dean Sharpe
Robert Leyland
Glenn Volk
Denzil Kriekenbeek
Brennan Underwood

Diseñadores de los niveles
John Barnes
Mike Ebert
Dan Ross
Eric Wilder

Modelador/Animador 3D
Ray West

Diseñadores y animadores de secuencias 3D
Chris Schultz

Modelador de personajes de secuencias 3D
Arnaud Mayet

Animador de secuencias 3D
Simon Allen

Diseñadores adjuntos de secuencias 3D
John McLaughlin
Suzanne House
Bill Stoneham

Director adjunto de secuencias
Paul Topolos

Efectos especiales de secuencias
Chris Schultz
Simon Allen
Oliver Sin

Diseño de texturas y tramas adicionales
Martin Yee
Paul Topolos
Greg Knight
Josef Richardson
Bill Hennes

Modelos de podracer adicionales
Jon Knoles

Herrramientas de programación adicionales
Amit Shalev

Director del departamento de voz
Tamlynn Niglio

Productor/Director de voz
Darragh O'Farrell

Editores de voz
Coya Elliott
Will Beckman

Ayudante del editor de voz
Cindy Wong

Coordinador de producción de voz
Peggy Bartlett

Guión/investigación del proyecto
W. Haden Blackman

VERSIÓN ESPAÑOLA

Jefe de Localización
Julio Valladares

Localización
José Luis Rovira
Ricardo Martínez
Ivana Jiménez

Control de Calidad
Alvaro Corral
Antonio Yago

Documentación
Elixabete Aldama

ACTORES DE DOBLAJE

Qui-Gon Jinn
Salvador Vives
James Warwick

Obi-Wan Kenobi
Daniel García
Scott Cleverdon

Anakin Skywalker
Masumi Mutsuda
Jake Lloyd

Jar Jar
Aleix Estadella
Ahmed Best

Watto
Jaume Lleal
Andy Secombe

Reina Amidala/Padmé
Nuria Trifol
Grey Delisle

C-3PO
Alberto Mieza
Tom Kane

Shmi Skywalker
Yolanda Quesada
Carolyn Seymour

Peatón alienígena
Paco Andrés Valdivia
Bob Bergen

Ann Gella
Yolanda Quesada
Tasia Valenza

Barbo
Carlos Lozano
Tom Kane

Androide de batalla
Abel Navarro
Gregg Berger

BC-55
Emilio García
Nick Jameson

Comerciante Bith
Antonio Fernández
Bill E. Martin

Jefe Nass
Eduard Muntada
Greg Burson

Brat
Julia Martínez
Heidi Shannon

Bum
Enrique J. Lles
Peter Lurie

Capitán Rutger
Jose A. Duque
Kevin Michael Richardson

Consola informática
Pilar Domínguez
Heidi Shannon

Chico preocupado
Amelia Jara
Julianne Buescher

Madre preocupada
Mercedes García
Carolyn Seymour

Hembra Coruscant
Pilar Domínguez
Tasia Valenza

Guardia Coruscant
Antonio Fernández
Gregg Berger

Macho Coruscant 2
J. Carlos Carballosa
Dominic Armato

MACHO CORUSCANT 3
"Peyo"
James Ward

MATÓN CORUSCANT 1
J. Carlos Carballosa
Douglas Lee

MATÓN CORUSCANT 3
Jose A. Duque
Bob Bergen

DARTH MAUL
Oscar Barberán
Gregg Berger

DC-10
Julia Martínez
Heidi Shannon

EV-7G7
Abel Navarro
Bob Bergen

MUJER COMERCIANTE
Pilar Domínguez
Mary Kay Bergman

MUJER MATÓN
Yolanda Quesada
Heidi Shannon

PESCADOR
Jose A. Duque
Bill E. Martin

GRENDLE
Jose A. Aradilla
Douglas Lee

GUARDIÁN DE LA PUERTA
Carlos López
Greg Burson

NIÑO GUNGAN
Amelia Jara
Grey Delisle

CIUDADANO GUNGAN 1
Abel Navarro
Kevin Michael Richardson

CIUDADANO GUNGAN 2
Jose A. Duque
Bob Bergen

MUJER GUNGAN
Amelia Jara
Tasia Valenza

GUARDIA GUNGAN
J. Carlos Carballosa
Bill E. Martin

CARCELERO GUNGAN
"Peyo"
James Ward

MADRE ITHORIAN
Julia Martínez
Mary Kay Bergman

CIUDADANO AMABLE
"Peyo"
Nathan Carlson

PROPIETARIO DE CASA
Carlos Lozano
Douglas Lee

COMERCIANTE IMPORTANTE
J. Carlos Carballosa
Joe Alaskey

INFORMADOR
Luis Grandio
David Jeremiah

SOLDADO HERIDO 1
Carlos López
Greg Burson

SOLDADO HERIDO 2
Enrique J. Lles
Nick Jameson

INTÉRPRETE
Alberto Mieza
Joe Alaskey

JIRA
Pilar Domínguez
Heidi Shannon

JYM LANG
Carlos Lozano
Tom Kane

KREG
Antonio Fernández
David Jeremiah

NIÑO PERDIDO
Julia Martínez
Mary Kay Bergman

MAT RAGS
Jose A. Duque
Gregg Berger

VIEJA BRUJA DE NABOO
Mercedes García
Mary Kay Bergman

SOLDADO DE NABOO 1
"Peyo"
David Jeremiah

SOLDADO DE NABOO 2
Jaime Roca
Bill E. Martin

SOLDADO DE NABOO 3
Jaime Roca
Dominic Armato

SOLDADO DE NABOO 4
Jaime Roca
Peter Lurie

SOLDADO DE NABOO 5
Jose A. Aradilla
Douglas Lee

SOLDADO DE NABOO 6
J. Carlos Carballosa
Dominic Armato

NUTE GUNRAY
Luis Grandio
Scott Cleverdon

OFICIAL DE PALACIO
Jose A. Aradilla
Michael J. Sorich

FANÁTICO DE LAS CARRERAS 1
Jose A. Aradilla
Kevin Michael Richardson

FANÁTICO DE LAS CARRERAS 2
Carlos López
Dave Beron

FANÁTICO DE LAS CARRERAS
Carlos Lozano
Gregg Berger

CARROÑERO
Emilio García
Peter Lurie

DUEÑO DE LA TIENDA
Jose A. Aradilla
Greg BursonHOMBRE DORMIDO
Carlos López
Nathan Carlson

SOLDADO 7
Emilio García
James Ward

SOLDADO 8
Jose A. Duque
Dave Beron

TECHIE
Luis Grandio
David Jeremiah

TEEMTO
Jose A. Duque
Michael Sorich

SOLDADO NERVIOSO
Antonio Fernández
Nick Jameson

VENDEDOR DE BILLETES
Jose A. Aradilla
Dominic Armato

TOMO
Amelia Jara
Mary Kay Bergman

TURISTA
Jose A. Aradilla
Peter Lurie

TURISTA TWI'LEK
Antonio Fernández
Peter Lurie

TRABAJADOR BAJO TIERRA
Luis Grandio
Nathan Carlson

VEK DROW
Enrique J. Lles
Kevin Michael Richardson

ESBIRRO WATTO
Luis Grandio
Joe Alaskey

DIRECCIÓN
Jaime Roca

AYUDANTE DE DIRECCIÓN
Jose Luis Rovira

PRODUCCIÓN DE DOBLAJE
Jake Mate C.S.A. S.L.

ESTUDIOS DE GRABACIÓN DE LAS VOCES
Taller de sonido Madrid

MÚSICA COMPUESTA Y DIRIGIDA POR
John Williams

EDICIÓN MUSICAL
Peter McConnell

DISEÑO DE SONIDO
Clint Bajakian
Julian Kwasneski

PROCESADOR FX DE VOZ/DISEÑO ADICIONAL DE SONIDO
Dave Levison

AYUDANTES DE SONIDO
Michael Frayne
Jory K. Prum

SONIDO FX ORIGINAL DE *STAR WARS*
Ben Burtt

DIRECTOR DE PRODUCCIÓN DE SONIDO
Clint Bajakian

DIRECTOR DEL DEPARTAMENTO DE SONIDO
Michael Land

COORDINADOR DEL DEPARTAMENTO DE SONIDO
Kristen Becht

JEFE DE PRUEBAS
Stephen McManus

PRUEBAS
Albert Chen
Andy Alamano
Brent Jay Andala Jalipa II
Chane Hollander
Darryl Cobb
Elton Dean
G.W. Childs IV
Jeff Sanders
Jeffery Day
Jo "Captain Tripps" Ashburn
John "Buzz" Buzolich
John Hannon
John Kathrein
Joseph Talavera II
June Park
Leland Y. Chee
Leyton Chew
Michael Dillon
Orion D. Nemeth
Ricardo Liu
Troy Mashburn

JEFE DE PRUEBAS INTERNACIONAL
Dana Fong

DIRECTOR DE CONTROL DE CALIDAD
Mark Cartwright

SUPERVISOR DE CONTROL DE CALIDAD
Dan Pettit

DIOSAS ARDIENTES
Wendy Kaplan
Kellie Walker

DIRECTORES DE PRODUCCIÓN
Camela Martin
Michael Gallo

COORDINADORES DE PRODUCCIÓN
Dino Ago

COORDINADOR DE DESARROLLO
Peggy Stok

DIRECTOR DE MARKETING DEL PRODUCTO
Joel Dreskin

COORDINADOR DE MARKETING
Anne Barson

GUIONISTAS DEL MANUAL
Mollie Boero
Michael Gallo
Jo Ashburn
W. Haden Blackman

DISEÑADORES DEL MANUAL
Patty Hill
Mark Shepard

MARKETING POR INTERNET
Jason Deadrich
Zack Small

DISEÑO DEL PAQUETE
B.D. Fox & Friends

DISEÑO DE LA CAJA
Drew Struzan

RELACIONES PÚBLICAS
Tom Sarris
Heather Twist
Josh Moore

DIRECTOR INTERNACIONAL
Carole Degoulet

COORDINADOR DE PRODUCCIÓN INTERNACIONAL
Adam Pasztory

ASISTENTE DE PRODUCCIÓN INTERNACIONAL
Jennifer Bencal

DIRECTOR DE DESARROLLO INTERNACIONAL
Aric Wilmunder

COORDINADOR DE MARKETING INTERNACIONAL
Lee Susen

DIRECTOR DE SOPORTE DE PRODUCCIÓN
Dan Gossett

SUPERVISOR DE SOPORTE DE PRODUCCIÓN
Dave Harris

SUPERVISOR DE LÍNEA DE CONSEJOS
Tabitha Tosti

AGRADECIMIENTOS A
LUCAS LICENSING
Stacy Mollema
Chris Gollaher
Athena Portillo
Dan Riha
Howard Roffman

LUCASFILM LTD.
Rick McCallum
Lynne Hale
Jeanne Cole

Y EN ESPECIAL A
George Lucas

Toda la música compuesta por John Williams (c) Warner-Tamerlane Publishing Corp. & Bantha Music. Todos los derechos administrados por Warner-Tamerlane Publishing Corp. Todos los derechos reservados. Usado bajo permiso.

WWW.STARWARS.COM

Customer Service Numbers

• Australia	1300 365 911 (ITM Calls charged at $1.50 per min. Get parents' OK to call)
• Austria	0450 199 000 500 (Ein Anruf unter dieser Nummer kostet in der Zeit von 8-18 Uhr ös 8, - - /Min, außerhalb dieser Zeit ös 6, - - /Min)
• Belgium	02 / 502 05 93
• Denmark	31 23 24 04
• Finland	(09) 887 331
• France	01 40 88 04 88
• Germany	01805 / 766 977 (DM 1 ,20/min. Kinder und Jugendliche sollten vor dem Anrufen der PlayStation-Hotline die Eltern/Erziehungsberechtigen um Erlaubnis fragen)
• Greece	(00 301) 6777701
• Ireland	(01) 4054022
• Israel	03 5706998
• Italy	167 520 523
• Malta	344700
• Netherlands	0495 544 562
• New Zealand	(09) 415 2446
• Norway	66 79 96 20
• Portugal	(01) 318 7306
• Spain	902 102 102
• Sweden	08 510 196 00
• Switzerland	052 243 0 555
• UK	0990 99 88 77

Por favor, llama a los siguientes números de nuestro Servicio de Atención al Cliente si tienes problemas con cualquier producto de hardware relacionado con la PlayStation.

WWW.LUCASARTS.COM

SITIO WEB OFICIAL STAR WARS

WWW.STARWARS.COM

STAR WARS™

EPISODIO I

LA AMENAZA FANTASMA™

Desarrollado en conjunto con

BIG APE PRODUCTIONS INC.

LUCAS Arts

PlayStation

SLES-02038

Autorizado por Sony Computer Entertainment America para su uso con la consola de juego PlayStation. PlayStation y los logotipos de PlayStation son marcas registradas de Sony Computer Entertainment Inc. El icono es una marca comercial de Interactive Digital Software Association. Fabricado e impreso en la CEE. ESTE SOFTWARE ES COMPATIBLE CON CONSOLAS DE JUEGO PLAYSTATION CON LA DESIGNACIÓN PAL. LucasArts Entertainment Company LLC, P.O. Box 10307, San Rafael CA, EE.UU. 94912

023272315351/E

© LUCASARTS ENTERTAINMENT COMPANY LLC. © LUCASFILM LTD. & TM. TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS. USADO BAJO AUTORIZACIÓN.